

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara untuk memperoleh data dalam pemecahan dari suatu permasalahan secara ilmiah, rasional, dan sistematis. Metode penelitian bertujuan untuk memperoleh pemecahan dari suatu masalah yang sedang diteliti agar mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)* yang memfokuskan data satu individu sebagai sampel penelitian, dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan. Sunanto, J. *etal.*(2005, hlm 54) mengemukakan bahwa :

Pada desain subjek tunggal pengukuran variable terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi perbandingan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variable terikat dan variable bebas. Prosedur pelaksanaan desain penelitian ini memiliki tiga tahapan yaitu tahap *baseline 1 (A1)*, tahap intervensi (B), dan tahap *baseline 2 (A2)* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu dengan cara membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) dimaksudkan sebagai control untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variable bebas yaitu permainan lego dan variable terikat yaitu perilaku *self stimulatory* pada anak autis.

Menurut Sunanto J, dkk (2005:60) menjelaskan bahwa untuk mendapatkan validitas menggunakan desain A-B-A terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat. Pada penelitian ini anak sudah mengerti jika diberikan suatu perintah dan memiliki kepatuhan yang cukup sehingga dapat diberikan intervensi.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 kali atau sampai trend dan level data menjadi stabil. Pada penelitian ini pencatatan fase baseline (A1) selama 4 kali pertemuan, tiap pertemuan berlangsung selama 30 menit dengan hasil stabil.
3. Memberikan intervensi (B) setelah kondisi baseline (A1) stabil. Pada penelitian ini, peneliti memberikan intervensi (B) berupa permainan lego.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil. Pada penelitian ini, intervensi (B) dilakukan selama 8 kali pertemuan, tiap pertemuan dilakukan selama 30 menit dan hasilnya meningkat.
5. Setelah kecendrungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2).

Dalam penelitian subjek tunggal dengan desain A-B-A dapat digambarkan sebagai berikut:

	Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)
Target Behavior			

Keterangan:

- Baseline (A1) : Suatu gambaran murni dimana subjek tidak diberikan intervensi apapun. Pada setiap sesi, peneliti mengamati dan mencatat *self stimulatory behavior* yang terjadi yakni berupa perilaku menekan mata hingga membekas hitam yang dilakukan oleh subjek.
- Intervensi (B) : Suatu gambaran mengenai *self stimulatory behavior* yang dilakukan oleh subjek selama diberikan intervensi secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Intervensi yang diberikan adalah penggunaan permainan lego dalam mengurangi *self stimulatory behavior*.
- Baseline (A2) : Suatu gambaran tentang bagaimana perkembangan *self stimulatory behavior* yang dilakukan oleh subjek setelah diberikan permainan lego sebagai bahan evaluasi setelah diberikan intervensi. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan presentasi dengan melihat adanya pengurangan *self stimulatory behavior* pada subjek.
- Target Behavior : Perilaku *self stimulatory* (menekan mata hingga membekas hitam).
- Sesi : Jumlah hari yang akan ditentukan dalam penelitian.

B. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain (Hatch dan Farhady, 1981). Menurut Sugiyono (2018, hlm 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan Sunanto, J. *et al.* (2005, hlm 12) mengemukakan bahwa:

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subyek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur. Dalam istilah yang lebih konseptual variabel merupakan suatu konsep yang memiliki variasi nilai.

Variabel Menurut Suharsimi (2014, hlm. 161) adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Bebas (Independen)

Menurut Purwanto (2007, hlm. 88) Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan lego.

b. Variabel Terikat (Dependen)

Menurut Purwanto (2007, hlm. 88) Variabel terikat merupakan variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *self-stimulatory behavior (stimming)*.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Permainan Lego

Permainan lego adalah salah satu permainan yang paling populer di dunia anak-anak, lego adalah sebuah permainan yang tidak hanya menikmati tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif. Mainan lego terdiri dari seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. Kenapa mainan anak ini disebut seperangkat, karena terdiri dari banyak bentuk persegi panjang yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya bentuk mobil, pesawat, motor, kereta api, menara, gedung, rumah, senjata pistol, pedang, dan lain-lain.

Permainan ini tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa senang bermain lego. Permainan ini menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya.

Permainan lego disini tergolong ke dalam permainan konstruktif dan permainan konstruktif sendiri tergolong ke dalam permainan produktif. Permainan lego konstruktif yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar kayu atau plastik merupakan alat mainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus, karena untuk menjadi sebuah konstruksi anak harus memasang setiap keping lego. Adapun langkah-langkah dari permainan lego sebagai berikut:

- 1) Peneliti terlebih dahulu memberikan contoh pada anak dalam membuka tas yang berisi kepingan lego dan kemudian mengeluarkannya.
- 2) Anak diberi perintah untuk mempraktekkan membuka tas yang berisi kepingan lego dan kemudian mengeluarkannya sesuai dengan yang telah peneliti lakukan sebelumnya.
- 3) Setelah semua kepingan lego keluar dari tas, peneliti mengajak anak untuk bermain permainan lego bersama-sama dengan cara

menyusun satu persatu kepingan sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Misalnya, peneliti menyusun kepingan lego sehingga membentuk kereta api.

- 4) Apabila anak telah memahami, biarkan anak menyusun kepingan lego yang tersedia sesuai dengan bentuk yang diinginkan hingga habis.
- 5) Berikan *reward* setiap kali anak berhasil melakukan intruksi yang diberikan dalam permainan lego.
- 6) Permainan lego dilakukan sampai kepingan lego yang disusun telah habis.

b. *Self Stimulatory Behavior (Stimming)*

Self-Stimulatory Behavior (Stimming) adalah perilaku stimulasi diri sendiri yang biasanya diasosiasikan dengan autisme karena ciri *stimming* dari individu autisme yang sangat khas atau biasa disebut stereotipi. Dalam definisi autisme, DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition atau manual diagnosa untuk kondisi mental individu edisi kelima) memasukkan *stimming* sebagai salah satu kriteria diagnosa dari anak autisme.

Bentuk *stimming* pada anak autisme adalah gerakan atau suara dari sang anak yang bersifat kaku dan berulang, yang bentuknya bervariasi walau ada beberapa yang bersifat umum, termasuk didalamnya adalah kepak-kepak tangan, suara huuu huuu, menggerakkan kepala atau badan bolak balik, memutar-mutar obyek, mengucapkan kata berulang-ulang, matikan/nyalakan lampu, dll.

Self Stimulatory Behavior (Stimming) bukanlah sesuatu yang aneh, karena semua orang *stimming* dalam kesehariannya. Beberapa orang suka melipat-lipat kertas saat berpikir, suka bergoyang-goyang kaki saat duduk mendengarkan atau menggoyangkan pulpen ketika gelisah dan bosan. Tetapi bentuk *stimming* ini adalah hal umum yang biasa dilakukan orang sehingga walaupun merupakan

stimming perilaku tersebut dapat diterima masyarakat dan tidak dianggap aneh sementara perilaku *stimming* individu autis berbeda dengan kebanyakan orang dan ada yang menjurus ke perilaku yang berbahaya (misal memukul kepala berulang-ulang, dll).

Self stimulatory behavior yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak autis yang melakukan stimulasi diri sendiri dengan menekan mata hingga membekas hitam. Penelitian ini diukur menggunakan frekuensi dan durasi.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek

Subjek tunggal dalam penelitian ini adalah peserta didik autis kelas XI SMALB di SPLB C YPLB Bandung.

Adapun data pribadi subjek adalah sebagai berikut :

Nama	: N
Tempat, Tanggal Lahir	: Bandung, 3 April 1999
Alamat Bandung	: Jl. Jatayu I No.94 / 72
Usia	: 19 tahun
Sekolah	: SPLB-C YPLB Bandung
Kelas	: XI SMALB

Peneliti mengambil subjek peserta didik autis berinisial N kelas XI SMALB di SPLB-C YPLB Bandung. Subjek merupakan anak autis yang memiliki *self stimulatory behavior* (perilaku stimulasi diri) berupa menekan mata dengan jari hingga membekas hitam seperti luka dalam frekuensi sering.

Subjek belum mampu berkomunikasi dengan baik tetapi sudah mengerti perintah. Berdasarkan asesmen kemampuan akademik, subjek sudah mampu menulis dengan cara menyalin tetapi masih belum rapi. Subjek juga belum mampu membaca dan belum mampu berhitung.

Berdasarkan hasil observasi, subjek sering menekan mata dengan jari hingga membekas hitam seperti luka. Perilaku tersebut dilakukan saat pembelajaran sedang berlangsung maupun saat jam istirahat.

Karena alasan tersebut, peneliti membantu subjek dengan memilih permainan lego dalam mengurangi *self stimulatory behavior* berupa menekan mata dengan jari hingga membekas hitam seperti luka.

2. Lokasi Penelitian

Peneliti mengambil lokasi penelitian yang beralamat di SPLB-C YPLB Bandung yang beralamat di Jalan Hegar Asih No.1, Cipaganti, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian adalah karena di sekolah tersebut terdapat anak autisme yang memiliki *self stimulatory behavior* sehingga akan diteliti dan dikaji oleh peneliti. Masalah yang dialami subjek yaitu memiliki *self stimulatory behavior* berupa menekan mata dengan jari hingga membekas hitam seperti luka.

D. Instrumen Penelitian

Dalam mengukur nilai variabel yang akan diteliti, maka diperlukan suatu instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan sarana untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian dirancang dengan tujuan untuk memudahkan peneliti dalam menjalankan penelitian secara sistematis dan terstruktur sebagai usaha dalam mengumpulkan data.

Sugiyono (2018, hlm. 102) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar pengamatan (observasi) dengan mencatat frekuensi dan durasi *self stimulatory behavior* berupa menekan mata hingga membekas hitam pada keadaan sebelum, sedang, dan setelah diberikan intervensi berupa permainan lego. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen observasi *self stimulatory behavior* fase baseline (A1).
2. Instrumen observasi *self stimulatory behavior* fase intervensi (B).

3. Instrumen observasi *self stimulatory behavior* fase baseline (A2).

KISI-KISI INSTRUMEN PENGAMATAN (OBSERVASI)

SELF STIMULATORY BEHAVIOR

Aspek	Indikator
<p>Self stimulatory behavior berupa perilaku menekan-nekan mata sendiri.</p> <p>Menurut Leaf dan McEachin (1999) perilaku self stimulation merupakan salah satu ciri utama yang terdapat dalam mendiagnosis anak autistik (Yuwuno 2009:50)</p>	<p>Anak menunjukkan perilaku menekan-nekan mata sendiri menggunakan jari telunjuk tangan kanan.</p>

INSTRUMEN PENGAMATAN CATATAN KEJADIAN
SELF STIMULATORY BEHAVIOR
(MENEKAN-NEKAN MATA SENDIRI)

Nama :

Hari / Tanggal :

Kelas / Semester :

Sekolah :

Nama Pengamat :

Kondisi :

Sesi :

<i>Self Stimulatory</i> Yang Diamati	Waktu Pengamatan	Frekuensi	Durasi
Menekan-nekan mata sendiri			
TOTAL			

Cara penggunaan instrumen observasi diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengisi kolom waktu pengamatan dengan jam ketika pengamatan berlangsung
2. Mengisi kolom frekuensi dengan jumlah banyaknya kejadian *self stimulatory behavior* yang terjadi pada setiap sesi
3. Mengisi kolom durasi diisi dengan seberapa lama waktu yang dibutuhkan saat terjadinya *self stimulatory behavior* (dalam hitungan detik) berlangsung selama 30 menit setiap pertemuan.
4. Mengisi kolom total yang berada pada bagian bawah diisi dengan total frekuensi dan durasi yang terjadi selama dilakukan pengukuran.

E. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

Sebagai langkah awal penelitian diperlukan persiapan sebelum penelitian dilaksanakan. Adapun langkah-langkah dalam persiapan sebagai berikut:

a. Pengurusan Perizinan

- 1) Mengurus surat pengangkatan dosen pembimbing melalui surat pengantar dari Departemen Pendidikan Khusus kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- 2) Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari Fakultas Ilmu Pendidikan ke Badan Kesatuan dan Politik (KESBANGPOL).
- 3) Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari Badan Kesatuan dan Politik (KESBANGPOL) ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- 4) Mengurus surat izin penelitian melalui surat pengantar dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat ke SPLB-C YPLB Bandung.

b. Studi Pendahuluan

Studi Pendahuluan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi di lapangan apakah cocok dijadikan tempat penelitian atau tidak. Selain itu juga untuk mengetahui subjek yang akan diteliti mengenai anak autis yang memiliki ciri-ciri *self stimulatory behavior* (*stimming*).

c. Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen pengamatan catatan kejadian (*observasi*) dengan tujuan untuk mencatat frekuensi dan durasi *self stimulatory behavior* berupa menekan mata hingga membekas hitam pada keadaan sebelum, sedang, dan setelah diberikan intervensi berupa permainan lego.

2. Pelaksanaan

Setelah mendapatkan izin penelitian dan waktu yang disediakan sekolah, maka langkah penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Melakukan pendekatan dengan subjek yang telah ditetapkan
Pada tahap ini, peneliti melakukan pengenalan dengan subjek agar tidak merasa canggung ketika penelitian berlangsung.
- b. Melaksanakan pengukuran pada fase baseline (A1)
Pada tahap ini, peneliti mencatat dan mengukur frekuensi dan durasi dari *self stimulatory behavior* yang muncul pada subjek sebelum diberikan intervensi. Setiap sesi dilakukan selama 30 menit.
- c. Melaksanakan fase intervensi (B)
Pada tahap ini, peneliti memberikan perlakuan (*intervensi*) berupa permainan lego. Kemudian, peneliti mencatat dan mengukur frekuensi dan durasi dari *self stimulatory behavior* yang muncul saat sedang diberikan intervensi. Setiap sesi dilakukan selama 30 menit.
- d. Melaksanakan fase baseline (A2)

Pada tahap ini, peneliti mencatat dan mengukur frekuensi dan durasi dari *self stimulatory behavior* yang muncul pada subjek sesudah diberikan intervensi. Setiap sesi dilakukan selama 30 menit.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian merupakan tahapan paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan sejumlah data yang diperlukan. Sugiyono (2018, hlm. 137) mengemukakan bahwa:

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting* berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada *setting* alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati dan memperhatikan suatu objek. Kegiatan observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan pengecap. Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengamati *self stimulatory behavior* pada anak autisme yang menjadi subjek penelitian.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini berupa observasi mengenai siswa autisme yang memiliki *self stimulatory behavior* dan observasi mengenai permainan yang disukai oleh siswa autisme dengan tujuan akan digunakan sebagai intervensi dalam penelitian ini.

Prosedur ini dilaksanakan selama 15 kali sesi, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Fase baseline (A1) dilakukan sebanyak 4 sesi dengan mencatat frekuensi dan durasi anak memunculkan *self stimulatory behavior* berupa memegang mata hingga membekas hitam tanpa diberikan intervensi selama 30 menit setiap sesi.

- b. Fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 7 sesi dengan mencatat frekuensi dan durasi anak memunculkan *self stimulatory behavior* berupa memegang mata hingga membekas hitam dengan melakukan kegiatan bermain lego selama 30 menit setiap sesi.
- c. Fase baseline (A2) dilakukan sebanyak 4 sesi dengan mencatat frekuensi dan durasi anak memunculkan *self stimulatory behavior* berupa memegang mata hingga membekas hitam setelah diberikan intervensi selama 30 menit setiap sesi.

2. Dokumentasi

Informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan suatu penelitian memerlukan melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berupa foto, video, dan data anak. Pengambilan dokumentasi dimulai dari awal pelaksanaan penelitian, saat sedang diberikan intervensi berupa permainan lego, hingga setelah intervensi diberikan. Dokumentasi dalam penelitian ini sebagai penunjang data yang ada.

D. Analisis Data

Analisis data merupakan suatu tahapan akhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian eksperimen saat menganalisis data menggunakan statistik deskriptif. Oleh karena itu pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto J, dkk, 2005, hlm. 93).

Pada penelitian dengan kasus tunggal ini lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana dimana data dari hasil penelitian digambarkan secara detail dalam bentuk

grafik atau diagram. Adapun tujuan pembuatan grafik menurut Sunanto J, dkk (2005, hlm. 35) memiliki 2 tujuan utama yaitu:

1. Untuk membantu membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi.
2. Untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Hal ini dimaksudkan untuk memberi penjelasan yang lebih rinci tentang bagaimana gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum dan setelah dilakukan intervensi atau perlakuan, serta perubahan-perubahan apa saja yang terjadi setelah penerimaan perlakuan. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan perhitungan dengan cara menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi dengan beberapa komponen yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Analisis Dalam Kondisi

Sunanto J, dkk (2005, hlm. 104) mengemukakan bahwa komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu:

a. Panjang Kondisi

Panjangnya kondisi dilihat dari banyaknya data point atau skor pada setiap kondisi. Seberapa banyak data point yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan. Untuk panjang kondisi baseline secara umum bisa digunakan tiga atau lima data point. Meskipun demikian yang menjadi pertimbangan utama bukan banyaknya data point tersebut melainkan tingkat kestabilannya.

Jika telah dilakukan sebanyak tiga atau lima pengukuran pada kondisi baseline tetapi data tersebut belum menunjukkan kestabilan dan level tertentu maka pengukuran harus dilanjutkan sampai diperoleh kestabilan dan level tertentu.

b. Estimasi Kecenderungan Arah

Bagi peneliti di bidang modifikasi perilaku, kecenderungan arah (trend/slope) data pada suatu grafik sangat penting untuk memberikan gambaran

perilaku subyek yang sedang diteliti. Dengan menggunakan kombinasi antara level dan trend, peneliti secara reliable dapat menentukan pengaruh kondisi (intervensi) yang dikontrol.

Kecenderungan arah grafik (trend) menunjukkan perubahan setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi (waktu ke waktu). Ada tiga macam kecenderungan arah grafik (trend) yaitu, (1) meningkat, (2) mendatar, dan (3) menurun. Masing-masing maknanya tergantung pada tujuan intervensinya.

c. Kecendrungan Stabilitas

Intervensi dapat dilakukan jika diperoleh kestabilan data pada fase *baseline*. Data dinyatakan stabil apabila rentang datanya kecil atau variasinya rendah. Atau jika 80-90% data masih berada pada 15% di atas atau di bawah mean, maka data dinyatakan stabil.

d. Jejak Data

Jejak data merupakan perubahan dari data yang satu ke data selanjutnya ke dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan, yaitu meningkat, menurun, atau mendatar.

e. Level Stabilitas dan Rentang

Pada level stabilitas terdapat dua kemungkinan yaitu variabel stabil dan tidak stabil. Rentang merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir yang mana sama halnya dengan tingkat perubahan.

f. Level Perubahan

Pada level perubahan (level change) yang menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi dihitung dengan cara sebagai berikut: (1) menentukan berapa besar data point (skor) pertama dan terakhir dalam suatu kondisi, (2) kurangi data yang besar dengan data yang kecil, (3) tentukan

apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik (therapeutic) atau memburuk (contratherapeutic) sesuai dengan tujuan intervensi atau pengajarannya.

2. Analisis Antar Kondisi

Sunanto J, dkk (2005, hlm. 104) mengemukakan bahwa komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu:

a. Jumlah Variabel Yang Diubah

Cara menentukan jumlah variabel yang diubah yaitu dengan menentukan jumlah variabel yang berubah diantara kondisi baseline dan intervensi.

b. Perubahan Kecenderungan dan Efeknya

Perubahan kecenderungan arah merupakan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dengan kondisi intervensi. Dengan membandingkan arah grafik pada kondisi *baseline* dengan intervensi akan diketahui grafik ke arah membaik (kecenderungan positif) atau ke arah memburuk (kecenderungan negatif).

c. Perubahan Stabilitas

Ditentukan dengan melihat kecenderungan stabilitas pada kondisi yang dibandingkan.

d. Perubahan Level

Perubahan level data antar dua kondisi pada tiap variabel dihitung dengan cara:

- 1) Menentukan data point pada kondisi baseline (A) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B).
- 2) Menghitung selisih antar kedua data point tersebut.
- 3) Menentukan perubahan level ke arah membaik atau memburuk. Apabila selisihnya besar dan membaik maka menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan memberikan pengaruh besar terhadap variabel terikat.

e. Data Overlap

Untuk menentukan data overlap pada kondisi baseline (A) dan intervensi (B) dengan cara:

- 1) Melihat kembali ke batas bawah dan atas pada kondisi baseline.
- 2) Menghitung banyak data point pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline (A).
- 3) Perolehan hasil dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi intervensi kemudian dikalikan 100%. Semakin kecil presentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.